ALISTAMOS EL ARRIBO DE STAR FOX

CLUB Nintendo®

Revista Oficial

MEGA PÓSTER

THE LEGEND OF ZELDA:
OCARINA OF TIME
DESCÁRGALO A TU Wii U

Yoshi's Woolly World™

• Chile $ 1,990.00
• Perú Ns 10.00

C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
30TH
SUPER MARIO BROS.
© 2015 Nintendo

SUMARIO

© 2015 Nintendo

NUESTRA PORTADA

6 **Yoshi's Woolly World**

Te preparamos un gran avance de uno de los juegos más esperados para este fin de año en Wii U. Una exclusiva más para esta consola de la cual te vas a enamorar enseguida.

Aventureros del espacio

24 **Star Fox**

Acompáñanos a recorrer la historia de esta serie en todas las consolas de Nintendo en las que ha aparecido, incluyendo la futura entrega de Wii U.

▲ El equipo de mercenarios ha vuelto.

Lo mejor de la eShop

42 **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**

Ya se encuentra en la eShop de Wii U este gran clásico de todos los tiempos.

44 **Kirby 64 The Crystal Shards**

Además de una gran historia, cuenta con un divertido multijugador para cuatro personas.

46 **Xeodrifter**

De las mejores obras que han aparecido para el sistema de descargas de Nintendo.

47 **Golden Sun: The Lost Age**

Uno de los mejores RPG para Game Boy Advance al alcance de las nuevas generaciones.

▲ Dos inseparables amigos de la infancia.

EDITORIAL

Se acerca el cierre de año y nos preparamos para recibir más juegos

▲ Es tiempo de practicar el derecho y revés. ¿Lo sabes?

Este 2015 se está pasando como vuelo de *airwing*, aún recuerdo cuando lo iniciamos y lo que comentaba sobre lo bien que pintaba el panorama del año. Pues bien, todo ha ido fluyendo de buena manera, hemos recibido grandes títulos en las dos plataforamas, e incluso, algunas actualizaciones que nos han dejado un buen sabor de boca. En este sentido puedo mencionar la llegada de **Ryu** a **SSB**. y lo sorprendente que ha resultado **Splatoon**.

Toca turno a **Yoshi**, quien llega al Wii U con una nueva aventura en su clásico modo 2D, dejando claro que Nintendo no se alejará de este estilo, por más que los videojuegos vayan sobre otras "tendencias". Lo que más llama la atención -además del tipo de juego- es el *look* del personaje y su entorno, todo basado en el estambre. Y aunque ya habíamos visto algo similar con **Kirby**, en Wii, la evolución de plataforma le ha dado un aspecto visual de 10. Las figuras amiibo anunciadas que siguen la línea del título, lo convierten en un *must have* para los fans del personaje.

Toño Rodríguez
Editor

ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
DIRECTORA EDITORIAL EJECUTIVA
Julia Santibáñez Escobar
DIRECTOR CREATIVO Y VIDEO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
REDACCIÓN
Juan Carlos García "Master" Kensuo

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
COORDINADOR GENERAL DE PRODUCCIÓN CHILE
Gustavo Briones
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN MÉXICO
Refugio Michel García

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
DIRECTOR DE OPERACIONES MÉXICO
John Jairo Mejía

GERENTE GENERAL
CHILE
María Eugenia Goiri

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Beltetón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTOR COMERCIAL DE CUENTAS MÉXICO
Josu Garritz
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR MÉXICO
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Juan Carlos López
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
María Paz Aguirre
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
COORDINADOR MÉXICO
César Jaques Cuevas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badilllo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
COORDINADOR MÉXICO
Ramón García Calderón

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 24 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2015. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052915244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN CHILE - PRINTED IN CHILE.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2015.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

PUZZLE & DRAGONS Z
+
PUZZLE & DRAGONS
SUPER MARIO BROS.™ EDITION
2 Grandes Aventuras de Rompecabezas en 1 Juego
SE PUEDEN REPRODUCIR EN
new NINTENDO 3DS XL
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
© GungHo Online Entertainment, Inc. © Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo
¡PRONTO!
Nintendo
NINTENDO 3DS™

COMUNIDAD

¿Cuál es tu opinión de los avances de Yoshi's Woolly World?

Muy bueno, aunque sería genial que tuviera mas reto del que parece tener en el video, como el de Super Nintendo.
Aarón Cruz

Lo tengo reservado. ¡Es sumamente hermoso! Quedé con ganas de jugar **Yoshi's Story**, no me pasará lo mismo.
Johana Mundaca Roa

Es un juegos que te lo debes pasar al 100%, de lo contrario es sólo un paseo.
@MatSepulveda

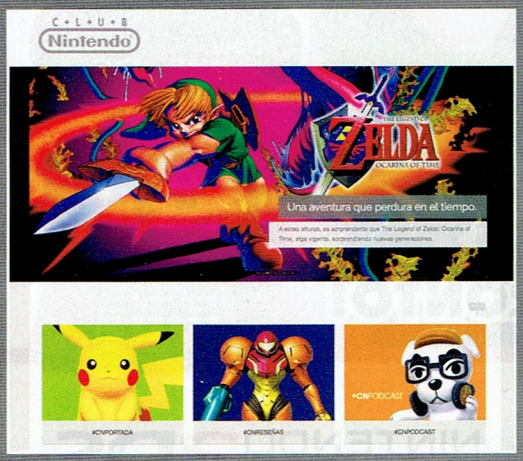
Ya tengo los amiibo, lo único que me hace falta es el juego y tiempo para poder disfrutarlo.
@TanookiMX

Una completa joya, no veo la hora de poder jugarlo con mi hijo.
Alex Tobón

Amigurumi

Va a ser un juego divertido, solo o con compañia, con gráficos asombrosos que sólo una empresa como Nintendo nos puede dar.
@Sali690

© 2015 Nintendo



Visita nuestro sitio

Club Nintendo en línea

Nos espera un cierre de año increíble, con bastantes lanzamientos para Wii U y Nintendo 3DS, sin contar las nuevas figuras amiibo que aparecerán. Si deseas permanecer bien informado al respecto, debes visitar nuestro sitio web, en él encontrarás noticias, reseñas, previos, Gamevistazos y podcast, todo para estar bien enterado de lo que Nintendo ofrece. No olvides seguirnos también en nuestras redes sociales, nos encuentras como RevistaCN.

revistaclubnintendo.com

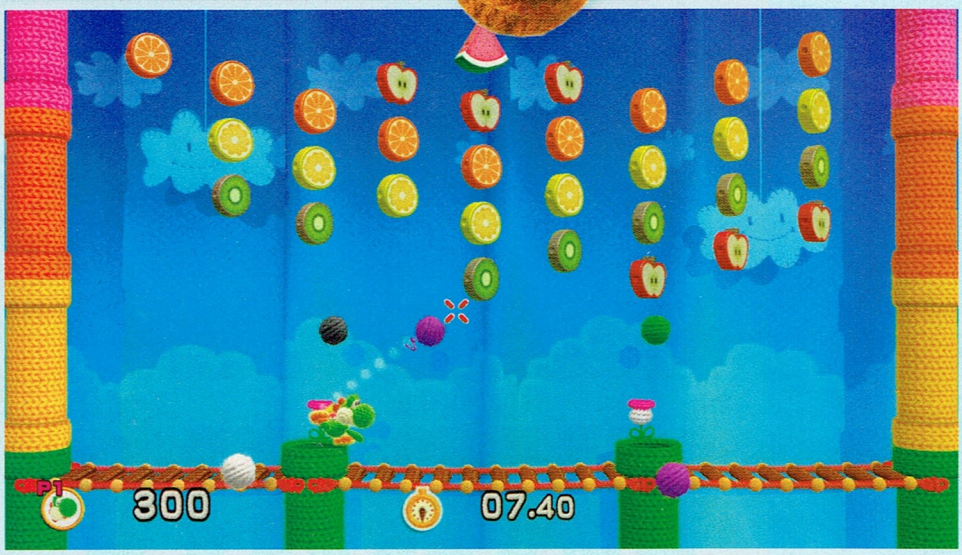
Nintendo

SOLO PARA Wii U™

Yoshi's Woolly World

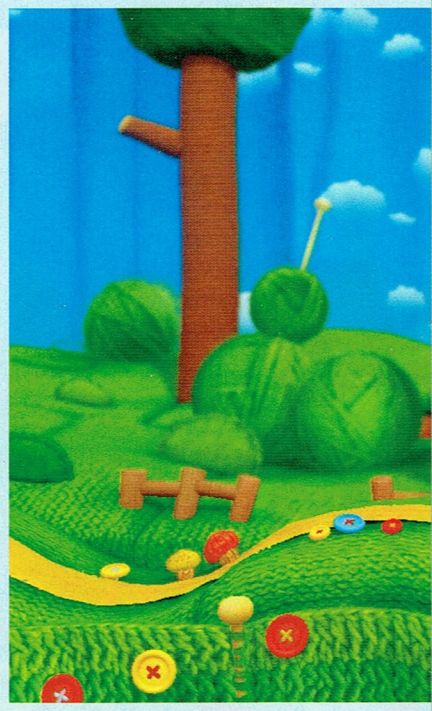
Nintendo ha creado un mundo perfecto, lleno de color y efectos sorprendentes, pero lo mejor, es que no sólo representa diversión para todos los tipos de videojugadores, sino también, un verdadero reto que te mantendrá feliz por horas.

◀ ¿Podrá morderte?



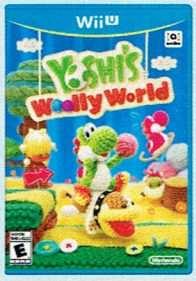
▲ Apunta bien para juntar todas las frutas.

▲ Debes estar atento a los peligros.



Ahora toca el turno de **Yoshi's Woolly World**, al que conocimos hace ya más de un año mediante un Nintendo Direct bajo el nombre de **Yoshi's Yarn**, haciendo alusión al juego de Kirby que apareció para Wii.

En ese entonces el juego era muy diferente a como lo conocemos ahora. **Yoshi** era sólo una silueta de estambre, y a pesar de estar en HD, no era tan atractivo como ahora, ya que se nota el gran trabajo que han realizado para crear escenarios no sólo llamativos, también desafiantes.



- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores 1-2
- Opinamos **Una obra de arte en 2D**

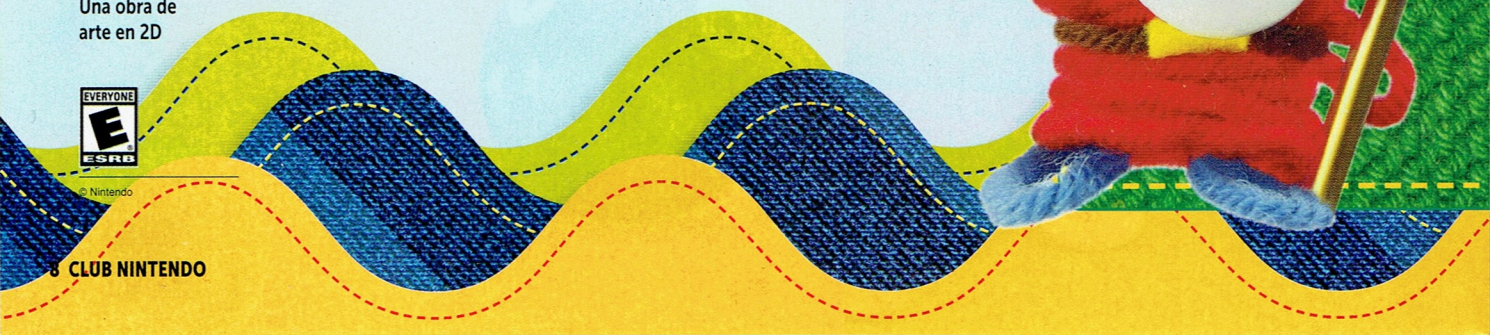
Se ha vuelto una especie de tradición que los juegos de **Yoshi** para las diferentes consolas caseras en las que ha aparecido, innoven en el apartado gráfico de la aventura.

Debemos recordar lo ocurrido en **Yoshi's Island**, para Super Nintendo, juego en el que podíamos disfrutar de unos gráficos con diversos efectos visuales, sacando provecho del Chip FX2, que pocos títulos usaron en su tiempo, pero que permitía gráficos sorprendentes en escala, además del uso de Silicon Graphics, para ciertos enemigos y escenarios.

La situación continuó en el Nintendo 64. **Yoshi's Story** fue un juego sorprendente. **Yoshi** se olvidaba de **Mario** y por primera vez, estaba solo en un juego que contaba con un apartado grafico muy variado.

Podíamos ver en pantalla escenarios que simulaban ser globos, dando una experiencia como pocas.

De hecho, este juego es el que mayor resolución tiene de todo el catálogo del Nintendo 64, una obra clásica de la consola.



© Nintendo

▼ Cada escenario es diferente.

Un género en el que siempre ha sido uno de los pilares

Fue hasta la E3 del año pasado que este juego fue tomando forma. El equipo de desarrollo, encabezado por Takashi Tezuka, realmente se esforzó por entregarnos un juego diferente, en el que a pesar de conocer la mecánica de juego desde hace años, ahora los resultados son diferentes, y tenemos que acostumbrarnos.

Todo, absolutamente todo lo que veamos en pantalla, está programado para parecer estambre, también para comportarse como tal, esto es lo que debes tener en mente.

Estamos acostumbrados a disparar los huevos que **Yoshi** va acumulando a todo lo que vemos en pantalla, pero aquí tendrán distintas funciones.

¿Recuerdas las explociones de **Yoshi's Story**? Esas en las que a veces necesitabas que el huevo en lugar de golpear, explotara. Pues bien, aquí pasa algo más o menos similar.

Los huevos ahora son bolas de estambre, y pueden usarse como tal, es decir, en una planta piranha sirven para cerrarles la boca y poder avanzar, pero también pueden servir para completar alguna plataforma y seguir avanzando, todo va a depender de las circunstancias y de tu habilidad.

Enemigos
Nada tímidos

Están armados con ganchos para intentar detenerte, pero puedes acabarlos al desenredar su estambre usando tu lengua.

Edición especial
Obtén un amiibo

Para los coleccionistas, esta es una oportunidad de oro, ya que podrán conseguir el juego en un paquete especial junto al amiibo de **Yoshi**.

¡Ataca!

Usa tu estambre de formas diversas

Planta Piranha
Para poder eliminarlas, primero debes asegurarte de que no podrán morderte.

Sin problemas, podemos asegurar que este título es de lo mejor en videojuegos que se lanzará este año

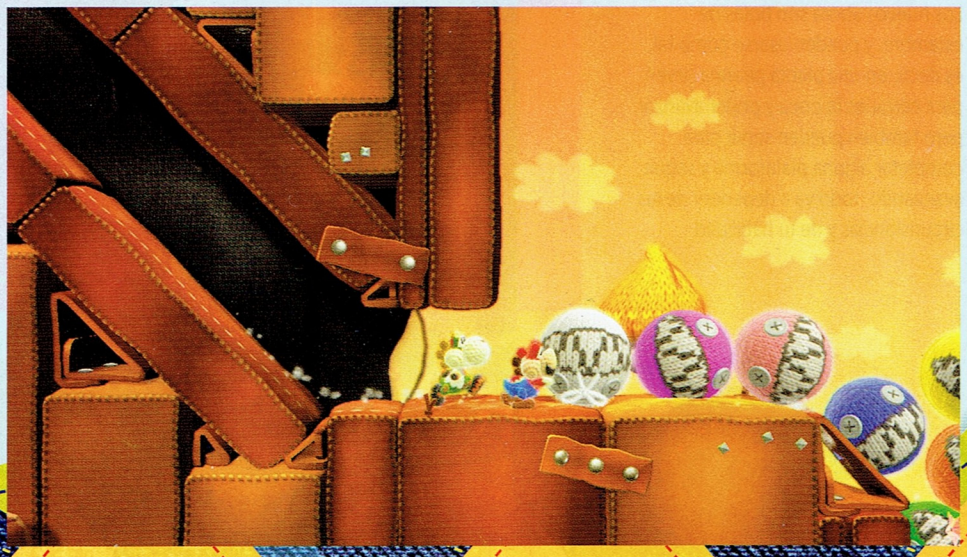
Un tema que ha causado bastante polémica últimamente, es la dificutad de los juegos. Es mucha la gente que se queja de que el reto que se ofrece actualmente, es demasiado bajo, situación que al menos en **Yoshi's Woolly World**, no es así.

Es muy importante que la gente aleje de su mente ese paradigma que dicta que un juego con gráficos coloridos, es para niños o bien, para personas con poca habilidad, esto no es así, aunque se ha pensado en todos, para que nadie se quede sin jugarlo.

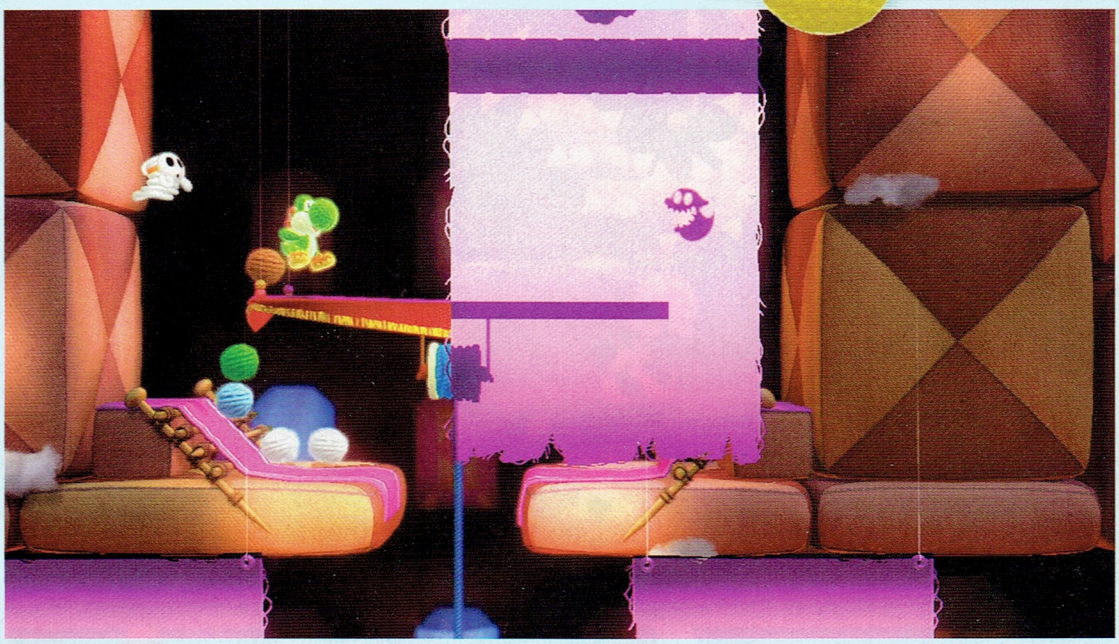
El reto del juego, como en todas las entregas de la serie, será obtener la mayor puntuación posible en cada uno de los niveles, reuniendo todos los ítems especiales que se encuentran ocultos en las estructuras.

Dependiendo tus logros, al final te darán una calificación, pero lo cierto es que algunos objetos son muy difíciles de obtener por su ubicación, necesitas gran habilidad con el control pra poder llegar a ellos, es por esta razón que Nintendo integró una nueva modalidad en el juego, en la que es seguro disfrutar del nivel.

▼ En equipo es mejor.



▶ Un viejo enemigo de el protagonista.



◀ No debes tener miedo.

▼ La creatividad se nota en cada detalle.

▲ Usa bien tus bolas de estambre.

Puedes usar a un **Yoshi** alado. Funciona igual que el traje de **Tanooki** blanco en **Super Mario 3D World**, no te garantiza que no vas a perder vidas, pero te hace más fácil el trámite por el nivel.

Será ideal para quienes están comenzando en los videojuegos y al mismo tiempo quieren disfrutar de juegos como este.

No se ha confirmado, pero es muy probable que cuando usemos esta opción, los escenarios que completemos tengan una marca para indicar que fueron pasados de esta forma, y no de manera "legal", por decirlo de algún modo, obligándote a superarlos de buena forma si quieres que la marca desaparezca y tu archivo esté limpio para presumirlo.

Recupéralos

Encuentra los estambres

En cada mundo existe un tipo de estambre diferente. Si deseas tener tu juego completo, debes encontrar cada uno de ellos.

▶ Los secretos están bien escondidos.

▲ Tus compañeros pueden ayudarte.

▲ Aquí decides a donde viajar.

▲ Así iba a ser **Yoshi** al comienzo.

Uno de los cambios más grandes que se han dado en este juego, es la posibilidad de poder compartir la aventura con algún compañero, un hermano por ejemplo.

Pero no se trata del clásico modo en que cada quien marca su destino en una aventura distinta o de forma individual, no, aquí ambos personajes aparecen en pantalla de forma total, lo que ayuda a crear mejores estrategias para alcanzar lugares que de otra forma, nos costaría más trabajo hacerlo. Abre muchas posibilidades nuevas.

Sabemos que para muchos este tipo de juegos se disfrutan más de forma individual, pero también tiene su reto hacerlo con un amigo.

Sólo tenemos que recordar lo que pasó con la serie **New Super Mario Bros.**, que al abrir espacio para otros jugadores de manera simultánera, la diversión también aumentó, debido a las situaciones que se pueden generar en pantalla. Por ejemplo, aquí si un jugador no es muy hábil, puedes arrojarlo hacia una parte segura, o bien, molestarlo y lanzarlo a un enemigo.

Todo va a depender de cada jugador y de las circunstancia del juego, es lo que vuelve único a este título, que ofrece distintas posibilidades para divertirete, ya sea solo o con tus amigos.

El reto se mantiene igual, lo que va a variar son las soluciones a los problemas. Definitivamente es una gran manera de explorar el mundo una vez que lo hayamos completado nosotros solos, pero si tienes hermanos en casa, será la mejor opción, aunque sólo se puedan dos personas al mismo tiempo, el resto se divierte con las ocurrencias.

Dos son mejor que uno

Juega con tus amigos

En esta modalidad, pueden ayudarse o bien, competir.

Cuando trabajas en equipo, todo avanza mejor.

Puedes crear nuevas técnicas con tus amigos para superar los niveles.

También está la posibilidad de molestar a tu compañero, algo la verdad, muy divertido.

Las opciones que brinda este título satisfacen las exigencias de todo videojugador

No es la única forma de ver dos **Yoshi** en pantalla. Puedes usar un amiibo del personaje para tener una ayuda extra.

En esta caso, debemos mencionar que puede ser cualquier amiibo de **Yoshi**, tanto de **Super Smash Bros**, como de **Super Mario**, o bien, los de estambre que aparecieron junto con este juego.

Al colocarlo en el GamePad, el juego lo detecta y aparece en pantalla un **Yoshi** más, ahora bien, este no lo controla la computadora, lo haces tú.

Resulta similar a lo que pasaba en **Super Mario 3D World** cuando comías las cerezas que multiplicaban a **Mario**.

Tus movimientos controlarán a ambos **Yoshi**, hacia cualquier lado que avances, lo harán los dos personajes. No tienen que seguir el mismo camino, de hecho, eso es lo interesante de este modo.

Puedes dividirlos gracias a la estructura del escenario y así mandar a un **Yoshi** a una misión complicada mientras otro se queda avanzando, pero cubierto por alguna parte del escenario.

Esta será la ayuda que te dará el amiibo de **Yoshi** en el juego, como puedes darte cuenta, no es algo vital para disfrutar la aventura, Nintendo sigue con la política de no forzar la compra de amiibo.

▼ Los enemigos tienen técnicas complejas.

▼ El camino siempre tendrá trampas.

Características

Conoce al personaje

Esas son las bolas de estambre que podrás lanzar a los enemigos.

El diseño del personaje en estambre es simplementre perfecto.

Si no quieres complicarte la vida, puedes volar.

Yoshi cuenta con muchas facetas para avanzar en esta aventura exclusiva de Wii U

▲ Calcula bien cada uno de tus saltos.

▲ Tendrás apoyo en todo momento al jugar cooperativo.

Como ha pasado en todos los juegos de la serie, Yoshi puede transformarse en diferentes objetos y vehículos que te ayudarán a encontrar algunos de los secretos del juego.

Esas serán fases especiales que aparecen sólo una vez en algunos escenarios, por lo que tienes que ser muy hábil y estar concentrado para poder superarlos, de lo contrario, tendrás que repetir todo el nivel.

De hecho no son fases que debas superar para completar el nivel, sino para conseguir algún objeto extra que te ayude en tu calificación final.

Así que si decides, puedes seguir avanzando en el juego y posteriormente regresar a los lugares en los que te haya faltado algo para completarlos y obtener los diversos extras que se consiguen al tenerlos todos.

Una de las transformaciones más curiosas por tratarse de la primera vez que aparece, es la de **Yoshi** Gigante.

Puedes avanzar y destruir todo a tu paso, estructuras, enemigos, nadie te podrá poner un alto, pero eso sí, debes ser muy rápido para lograr llegar a la meta antes de que el efecto de la transformación se termine.

Así se ve Yoshi cuando alguien lo lanza como estambre.

Debes medir bien cada uno de tus movimientos.

Estas llaves te abren paso a zonas secretas.

En otras transformaciones lo que tienes que hacer, es aprovechar el tiempo para explorar la zona.

Muchas veces nos vamos por lo fácil, o más bien, lo que nos parece normal, es decir, avanzar en línea recta hasta llegar a la meta, pero no es lo mejor.

Una vez que estamos transformados, tenemos que buscar algunos extras que en nuestra forma tradicional, no podríamos obtener,

Ya conocemos algunos, las monedas, estrellas, las flores, todos estos no pueden faltar, pero se agrega uno muy importante para el desarrollo de la aventura, las bolas de estambre que están ocultas, ya que nos darán distintas posibilidades de creación.

No hablamos de algo como **Super Mario Maker**, sino del patrón en el diseño de **Yoshi**. Dependiendo los estambres que tengas, puedes combinarlos y lograr diseños bastante curiosos, algunos son más espectaculares que otros. Lo que si te debe quedar claro, es que estos diseños no aportan absolutamente nada de diferente, es decir, no vas a tener ventajas, simplemente los diseños modificados, que representarán la recompensa para los videojugadores que logren encontrarlos, alguien que no lo haga, simplemente se quedará con el **Yoshi** de estambre verde.

▼ Apunta bien a tu objetivo.

Equipo completo
Colorido

Estos son algunos de los patrones de estambre que puedes obtener a lo largo de la aventura. Como ya te comentamos, no es nada fácil, pero es un reto bastante agradable el conseguirlos.

Hay muchos patrones de estambre en **Yoshi** que no representan nada más que un bonito diseño, bastante colorido, pero nada más que eso.

Pero no debes preocuparte, ya que también existen algunos especiales que estamos seguros se volverán de los favoritos entre los jugadores.

Varios modelos tomando los patrones de algunos enemigos, como por ejemplo las plantas piranha, aunque también tenemos a los ya famosos **Shy-Guy**. Las consolas no podían quedarse fuera, ya que existe un diseño para que tu **Yoshi** luzca con vestimenta que incluye el logo de Wii U. Para Japón se tiene otro contemplado, uno exclusivo que sería sensacional se concretará para América también, hablamos del **Yoshi** con diseño de Famicom.

El Famicom es la consola equivalente al NES en Japón, cuyos colores blanco y rojo son ya un emblema de la compañía, todo mundo los reconoce y ahora estarán en este juego.

Tal vez para América se tenga pensado otro modelo, quizá inspirado en el NES y el SNES, pero esto no lo sabremos hasta que el juego esté completado, aunque también es probable que después del lanzamiento de este título, se sigan agregando modelos.

Estos son sólo algunos de los extras que incluye este juego, muchos más se lograrán al completar ciertos niveles o como ya lo hemos comentado, consiguiendo todos los ítems.

Tener una colección completa de varios tipos de **Yoshi**, no es la primera vez que ocurre, si recuerdan, en el Nintendo 64, con el juego **Yoshi's Story**.

Ahí podíamos conseguir dos **Yoshi** especiales, que se obtenian consiguiendo los huevos especiales y terminando los niveles, de este modo teníamos uno blanco y otro negro, que si bien no eran para nada diferentes en habilidades al resto, si tenían algunos cambios en la voz.

Tener todos los diseños de estambre para los Yoshi, será una tarea sólo para los expertos

◀ El final de cada nivel aparece de este modo.

▲ Busca los cristales.

▲ Evita a los enemigos estudiando sus movimientos.

A bastantes personas no les agradó **Yoshi's New Island**, el último juego de la serie que apareció para Nintendo 3DS hace ya más de un año. Fueron muchos los elementos tradicionales de la franquicia que quedaban fuera, sin mencionar que el reto no era lo esperado. Todo esto lo han tomando en cuenta para la realización de este título que resalta un homenaje al personaje.

Encontraremos elementos bastante típicos como los aros que marcan el final de cada escenario, y que al mismo tiempo, nos indican si nos faltó alguna flor en el camino.

Por otro lado, también tenemos a los personajes. Algunos enemigos se han vuelto clásicos, siendo el ícono del juego el **Shy-Guy**, pero también existen otros que a pesar de tener apariciones especiales en pocos niveles, la gente recuerda mucho, como es el caso de los pájaros que podíamos usar como *boomerang*. Han vuelto para este juego, aunque aquí no van a tener la misma función que acostumbranban, ahora todo se debe acoplar al estambre, a su física, y en esta caso, al lanzarlos, dejarán un camino para poder avanzar.

Un mundo feliz

Color y luces

El diseño de los enemigos también llamará tu atención por los complejos patrones que tienen.

▼ Un amigo que te será de mucha ayuda.

▶ Los cambios de perspectiva son útiles.

▼ Los ambientes son variados.

▲ Aprovecha la ayuda extra.

El famoso compañero de **Yoshi**, **Poochy**, también aparece en este juego, su función será la misma que en otras entregas, ayudarte a encontrar objetos importantes y a cruzar ciertos peligros.

Kamek también ha regresado, el villano clásico de la serie está de vuelta y ahora con más poderes para ponerte un alto por fin, pero claro, no será el enemigo final al que tendrás que enfrentar, ese será **Baby Bowser**.

La estructura de los niveles es asombrosa, un cambio grande a lo que hemos visto en la serie y en general en los juegos en 2D.

Los elementos en pantalla representan pruebas a tus reflejos, algo así como lo que vimos en el último título de **Rayman** para Wii U. Representa mucho de lo que siempre deseamos ver en juegos de plataformas en el Super Nintendo antes de que saltarán al 3D.

Los enemigos tienen rutinas mucho más complejas que en juegos anteriores, no se comportan de la misma manera, así que antes de adivinar, observa bien sus técnicas y movimientos.

En cuanto a los enemigos finales, son enormes. Obviamente no son del tipo de un juego de guerra o acción, son personajes adorables a los que tienes que derrotar de formas bastante curiosas y divertidas.

▼ Tendrás muchos movimientos a elegir.

Gigante

Aumenta tu tamaño

Aprovecha cada segundo en este modo para que puedas derrotar a todos los enemigos en pantalla. Las estructuras las derrumbas girando y utilizando tu cola para golpearlas.

En ciertos momentos sólo tienes que actuar, sin pensar las cosas.

Un juego que se disfruta en cada segundo, una gran obra de plataformas en 2D

En un mundo en el que por alguna extraña razón, todos desean que los videojuegos se vean como la vida real, Nintendo sigue demostrando que ese no es el camino.

Se trata de crear obras de fantasía, con efectos coloridos que nos hagan volar la imaginación, y eso es precisamenre lo que ocurre en este juego, lleno de detalles.

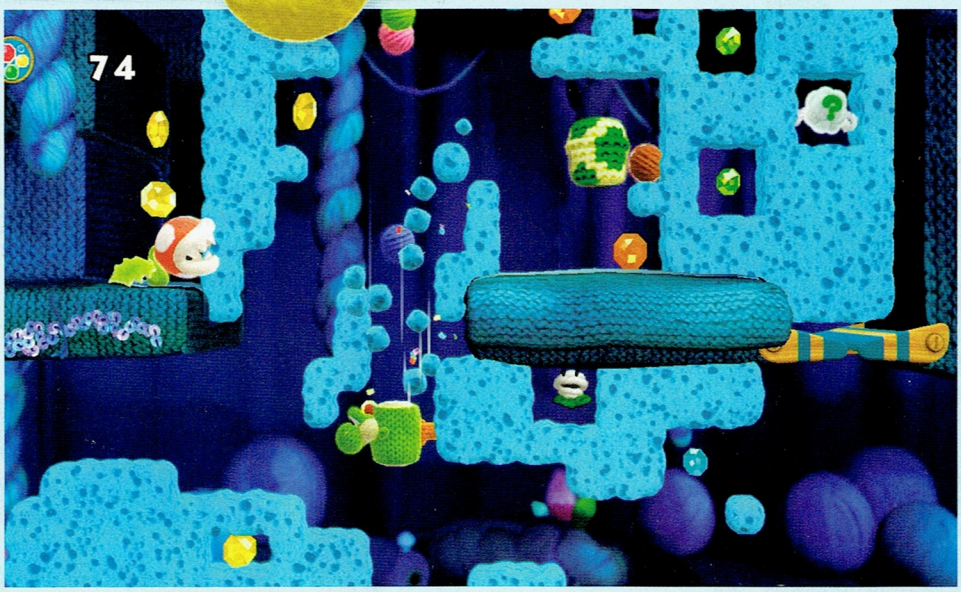
No puedes dar un paso sin que te quedes asombrado por la cantidad de elementos en pantalla y como estos interactúan contigo.

Se siente una gran suavidad en el control, en la manera en como mueves a **Yoshi**, que aunado a la gran estructura y forma de los escenarios, te brindan una experiencia como pocas en este medio actualmente.

El trabajo visual, es para aplaudir de pie por horas. Puedes pasar mirando el "tejido" de los objetos y realmente tener esa sensación de que puedes tocar lo que ves en pantalla, como si cada textura que miras fuera lo que necsitas para cubrirte en una fría tarde. No cabe duda que es desde ya, un clásico no de la consola, sino del personaje.

▲¿Derrotarlo o adoptarlo?

▲Con alas, todo es más fácil..



▶ A golpes se solucionan las cosas.

▼ Todo un deleite visual.

▲Las bolas de estambre son la clave del juego.

Para llevar
amibo especiales

Los amiibo de estambre de este juego, pueden servir para decorar tu cuarto, o bien, una bolsa.

Hemos mencionado lo grande que es **Yoshi's Wooly World** como un juego de plataformas, pero también tiene otros extras como el uso de amiibo.

No se necesitan los amiibo para disfrutar del título, son sólo extras para quienes ya cuentan con estas figuras.

Al colocar a los amiibo, el juego cambiará el diseño de **Yoshi** a los colores del amiibo en cuestión.

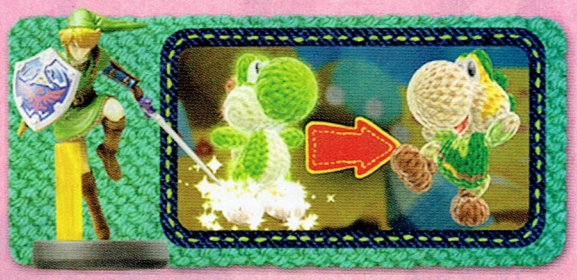
Algunos, la verdad es que son bastante raros, como el de **Donkey Kong**, pero otros más lucen bastante bien, para muestra tenemos los de **Splatoon**, **Link** o incluso el de **Princesa Peach**, que la verdad es que por el patrón del diseño, se adaptan muy bien a **Yoshi**.

Mientras en otros territorios ya ha salido a la venta, con números bastante buenos, para América aún tendremos que esperar un poco más, pero valdrá mucho la pena. Será en octubre cuando el título esté disponible para Wii U en nuestro continente, para unirse a la gran oleada de lanzamientos que tendremos el último cuarto del año.

Transformaciones con amiibo

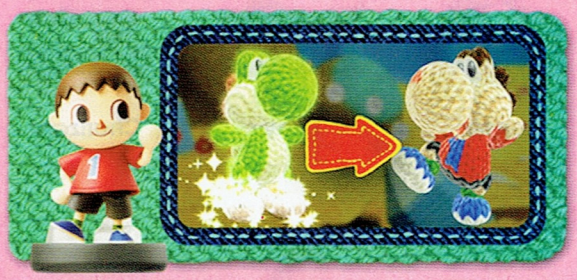
Usa tus figuras para poder cambiar el diseño de Yoshi

Peach



Link

Inkling Girl



Aldeano

Un juego tan grande que ya tiene un lugar entre los grandes del catálogo de Wii U

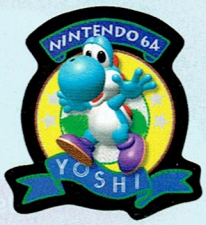
Yoshi's Woolly World es un gran título por muchas razones, pero quizá una de las más importantes, es que nos recuerda lo excelentes que pueden ser aún los juegos en 2D apoyados en el poder de las consolas actuales.

Wii U recibirá una joya más, un desarrollo en el que Nintendo ha trabajado muy duro, sabían bien que en la escalera de esta serie, el número uno sigue siendo la entrega para SNES, sin embargo, tendrá fuerte competencia.

La innovación en un juego de dos dimensiones muchas veces pareciera algo imposible de pensar, pero en este juego se puede respirar.

Es un título para todo tipo de videojugador, tanto los que buscan un gran reto como para los que simple y sencillamente, quieren sólo divertirse sin complicaciones, **Yoshi's Woolly World**, complace a todos los jugadores de Nintendo sin importar su nivel de experiencia o habilidad.

Pocos son los juegos que mantienen tanta magia y amor en su diseño, se nota en todo momento. Llevaron al personaje a un mundo como siempre quisimos conocer, lleno de retos, peligros, pero también criaturas asombrosas, lejos, muy lejos de la realidad, que insistimos, es en donde un videojuego siempre debe mantenerse. Falta poco para la aparición de este juego, pero lo mejor es que es solo uno de los muchos que verán la luz en Wii U este 2015.



▲ La grandiosa versión de Nintendo 64.

Usa diferentes amiibo en varios juegos compatibles de Nintendo para recargar tu manera de jugar. Visita es.amiibo.com para mayor información

Las figuras mostradas no son de tamaño real y sus diseños pueden variar. La compatibilidad y funcionalidad de amiibo pueden cambiar según el juego. Puede que sea necesario descargar actualizaciones de software. Visita es.amiibo.com para detalles específicos sobre el funcionamiento de amiibo. Los juegos, el sistema y las figuras amiibo se venden por separado.
Game trademarks and copyrights are trademarks of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.

Nintendo

COMPITE. COMPARTE.
COLECCIÓNALOS.
amiibo

STAR FOX

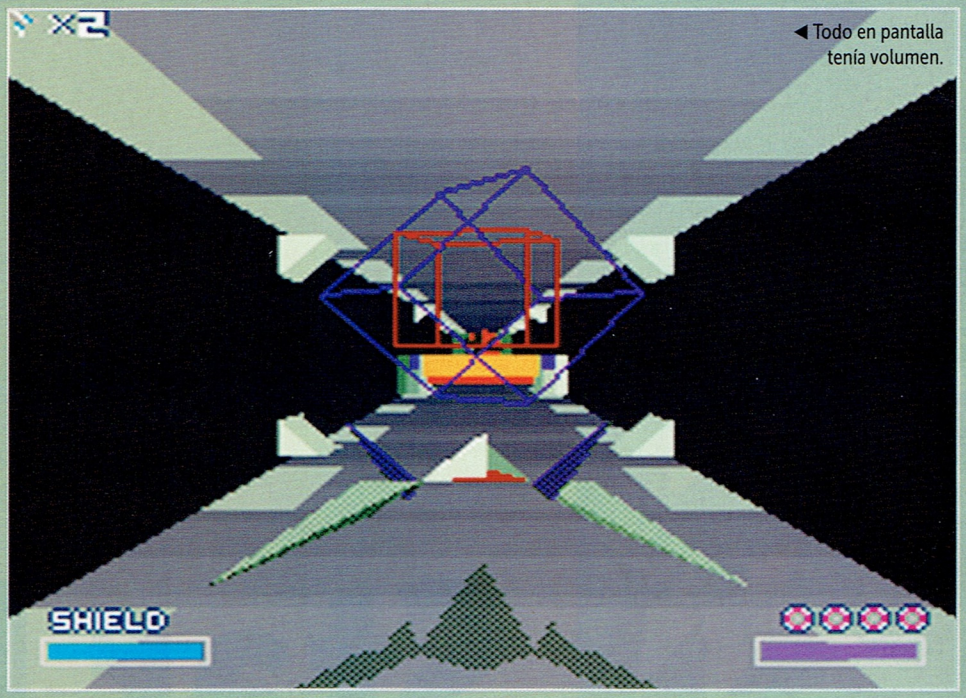
▶ El equipo más famoso del universo

Star Fox

Es una de las series favoritas de Nintendo y de todos los fans de la compañía, con entregas que se han vuelto legendarias, representando incluso, avances tecnológicos importantes para la industria. Esto y más, representa Star Fox.

▶ La acción no sólo se encuentra en el cielo.

▶ Así conocimos a Fox en el SNES.



◀ Todo en pantalla tenía volumen.

▲ Grandes escenarios fueron programados.

▲ Los enemigos finales eran enormes.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un cambio revolucionario**

Viaja a otros mundos

El clásico de Super Nintendo que lo cambió todo

Cuando llegó el Super Nintendo a nuestros hogares, muchas cosas cambiaron. Aparecieron mejores juegos, con gráficos que hacían volar nuestra mente, pero nadie estaba preparado para lo que ocurriría en 1993, cuando Nintendo presentó el famoso Chip Super FX.

Gracias a sus cualidades, permitía gráficos en 3D poligonales como nunca se habían visto en la época.

Fueron varios los juegos que usaron este chip, pero ninguno tan famoso y perfecto como **Star Fox**, un shooter que impactó a todo el medio.

Eran gráficos en 3D en una consola de 16 bits, así lo podemos definir, así de grande fue el juego. Controlábamos a **Fox**, líder de un escuadrón de mercenarios que debían poner fin al malvado emperador **Andross**, que deseaba apoderarse del sistema Lylat y todo lo que se encontrara a su paso.

© Nintendo

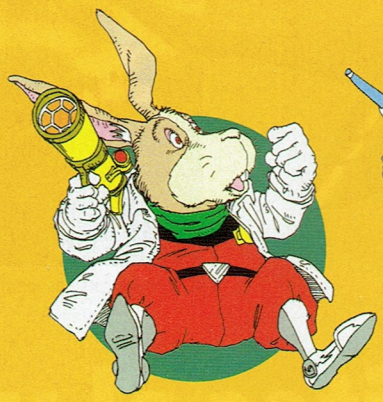
El comienzo de una leyenda

Un equipo como ninguno

Falco
De gran caracter, es el segundo al mando del equipo.

▼ El Chip que dio vida al juego.

Sleepy
Un genio de la tecnología, puede repararlo todo.



Peppy
La calma en el escuadrón, quien piensa dos veces las cosas.

Fox
El líder del equipo, hijo del legendario **James Mc Cloud**.

Si son observadores, podrán notar que el nombre del chip, da vida al título del juego. Se pensaba mostrar el potencial del chip, pero terminó siendo una experiencia única.

Los ambientes cambiaban de una misión a otra, lo mismo podías recorrer un planeta verde, parecido a la Tierra como lo es Corneria, para después viajar por el espacio, terminando dentro de una nave de gran tamaño o bien, en un planeta de ambiente caluroso. **Star Fox** representó demasiado para el mundo de los videojuegos en general.

Podías elegir tres rutas distintas para llegar a Venom, cada una con distinta dificultad

No era para menos, el mismo Shigeru Miyamoto fue el encargado de desarrollarlo, lo cual era una garantía.

El juego cuenta con una gran historia y movilidad, pero su éxito radica en los lazos que vas generando con todos los personajes a lo largo de cada misión. Sus diálogos entre las batallas, te permiten conocerlos mejor y claro, identificarte con ellos.

▲ La mítica salida en Corneria.

▼ El escenario ocultaba secretos.

▲ La pantalla de presentación cambiaba al terminarlo.

▲ Grandes cinemas acompañan el desarrollo.

▲ Tuvo una adaptación a Nintendo 3DS.

Sin límites al volar

Una experiencia completamente Interestelar

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Nos dejó sin aliento**

Aunque puede ser tema de polémica, para muchos, este juego, **Star Fox 64**, es tal vez, el título de toda la serie que mejor combina historia, mecánicas y opciones extras.

Una joya que llegó al Nintendo 64 en 1997, dejando a todos con la boca abierta por sus grandes mejoras comparado con lo que pudimos probar y disfrutar en el Super Nintendo.

Para empezar, el apartado gráfico cambiaba por completo. Dejaba atrás lo visto con el Chip FX para dar paso a polígonos con texturas que podía generar el poderoso Nintendo 64, sin problema alguno.

Pero no todo era en cuanto a lo visual, auditivamente también recibió cambios que se volvieron íconos en la franquicia y pudimos ver adelante.

En Super Nintendo, aunque aparecían los diálogos en pantalla entre los personajes, lo que se escuchaba eran sonidos raros que representaban la voz de los pilotos, situación que no ocurre en **Star Fox 64**, aquí se incluyeron voces reales, en total es más de media hora de voces dependiendo la ruta que decidas seguir para terminar el juego, algo que impresionaba bastante, sobretodo porque era un cartucho.

Se estrenaba un nuevo sistema de disparos que se volvería básico para convertirse en favorito de la consola

© Nintendo

▲ Debías cuidar bien a tus aliados.

▲ El sistema Lylat completo.

El juego te premiaba con medallas dependiendo tu desempeño en cada planeta. Para obtenerlas era necesario cumplir el objetivo secundario del nivel, además de completar cierto número de enemigos derrumbados.

Dependiendo si cumplías estos requisitos, podías cambiar la ruta al elegir entre más planetas, lo que te representaba la oportunidad de llegar con el **Andross** real, además de disfrutar el verdadero final del juego, que debemos decir, resulta bastante emotivo el conseguirlo.

Por otro lado, también contaba con un modo multijugador que se volvió mítico. Podías competir en contra de tres amigos más en distintos escenarios, pero lo interesante es que podías hacerlo en diferentes tipos de vehículos, incluso a pie.

Realmente era muy divertida esta modalidad en el juego, que a pesar de que se ha mentenido presente en otras adaptaciones, no ha logrado cautivar como en aquella entrega de N64.

Muchos recordarán que incluso, dos páginas de Club Nintendo no se pudieron realizar en ese 1997 porque estuvimos jugando el multijugador, situación que casi nos vuelve a pasar al escribir este especial.

Una obra de arte que consagró a la serie, colocándola dentro del círculo sagrado de franquicias de Nintendo, junto a **Mario** y **Zelda**, así de grande es **Star Fox** y esta versión dejaba claro que se mantendría por siempre.

Nuevos diseños

Arte para Nintendo 64

Así se veía **Fox McCloud** al elegirlo abajo de su nave.

Los enemigos también sufrieron cambios importantes en cuanto a su apariencia.

▶ El arma principal con la que contabas, era este bastón.

▼ Las fuentes de luz eran excelentes.

▲ El momento que cambió el destino del equipo.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **RARE**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **El primer gran cambio en la serie**

Un viaje inesperado

Nadie imaginaba esta entrega que se volvió grande

Cuando el Nintendo 64 se encontraba pasando por su mejor momento, RARE decidió crear una nueva franquicia que se uniera a sus creaciones anteriores, como **Conker** y **Banjo Kazooie**.

El juego fue mostrado en el año 2000 durante la E3, su nombre, **Dinosaur Planet**. Los protagonistas serían **Saber** y **Crystal**, quienes debían poner orden y controlar al villano, **Scales**.

El juego prometía bastante, los escenarios eran enormes y tomaban ventaja de todas las herramientas del Nintendo 64, pero tiempo después de su anuncio, no se volvió a hablar más del juego, hasta que el GameCube ya estaba en puerta.

Sí, el juego sería trasladado a la consola de 128 bits, pero no sólo eso, también tendría cambios importantes, el más grande de ellos, la inclusión del equipo **Star Fox**, dejando a **Fox** como protagonista junto a **Crystal**, y **Saber** pasaría a ser sólo un recuerdo.

Para muchos el cambio era necesario, serviría para fortalecer la idea de RARE, pero ahora con una franquicia de peso como lo es **Star Fox**, sin embargo, muchos nos quedamos con las ganas de haberlo visto en Nintendo 64.

© Nintendo

◀ Tienes el apoyo de muchas criaturas.

▼ El vendedor de ítems especiales.

▼ Un belllo planeta por recorrer.

Contabas con la ayuda de un pequeño dinosaurio para encontrar objetos perdidos e importantes

Estábamos ante un juego de aventura completamente inspirado en **The Legend of Zelda**, **Star Fox** cambiaba su estilo de juego, dejando las naves para ciertos niveles, colocando la exploración a pie como la principal actividad en el juego.

Para muchos el cambio no fue agradable y no le dieron una oportunidad, pero es sin duda, un gran juego y uno de los mejores lanzamientos que tuvo en su vida el Nintendo GameCube.

La historia nos permitía conocer un poco más las emociones de los personajes, sobre todo de Fox, quien nos mostraba un lado sensible que nadie se imaginaba en el protagonista, pero que se agradecía bastante para el desarrollo del argumento.

Por si todo lo anterior fuera poco, también representó la última entrega que RARE realizara para una consola casera de Nintendo.

En ese sentido, debemos decir que de despidió como lo que fue, un grande, con un juego a su altura.

Lo que pudo ser
Diseño original

Así se presentaba Dinosaur Planet para Nintendo 64, hace ya más de 15 años. Jamás sabremos si habría tenido éxito sin Fox, pero al ser de RARE, era algo muy probable.

▶ ¿Conocías esta ilustración?

La evolución de un gran equipo

Conoce los cambios de cada entrega

Super Nintendo
Los primeros modelos, eran figuras reales que podían cambiar de pose.

Nintendo 64
Llegaba la era de los polígonos al equipo y se notaba en su aspecto.

Nintendo 3DS
El cambio llegó al gran clásico de Nintendo 64, agregando el efecto 3D.

Wii U
Tras una larga espera, el equipo aparecerá en la nueva generación.

Nintendo GameCube
Su primera aparición en la consola, de la mano de RARE.

Nintendo GameCube
Para **Assault**, fue Namco quien realizó el título que disfrutamos en 2005.

Nintendo DS
Su primera aparición en portátiles dejó un sabor agridulce en los seguidores.

new
NINTENDO 3DS™ XL
3D
CON
SEGUIMIENTO
FACIAL
COMPATIBLE
CON
amiibo
Y
NFC
PALANCA C
CON
CONTROLES
MEJORADOS
MAYOR
CAPACIDAD DE
PROCESAMIENTO
QUE EL
Nintendo 3DS
3D
OFF
START
SELECT
BÚSCALO YA
y descubre un nuevo mundo de juegos
nintendo.com/es_LA/new-3ds
Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores. El juego, la consola y figuras de amiibo se venden por separado. Las figuras mostradas no son de tamaño real y sus diseños pueden variar. La compatibilidad y funcionalidad de amiibo pueden cambiar según el juego. Visita es.amiibo.com para detalles específicos sobre el funcionamiento de amiibo. Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.
Nintendo

▶ Con un disparo eliminabas muchos enemigos.

▶ Algunas misiones se hacían a pie.

▶ Volvió la opción multijugador a pantalla dividida.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Namco**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Una historia mucho más madura**

Regresando al origen

Una segunda aventura para Nintendo GameCube

Después de haber jugado **Star Fox Adventures**, muchos deseaban disfrutar un juego de corte tradicional en la franquicia, el cual llegó gracias a Namco, los encargados de esta obra.

Fox y su equipo se volvían a subir a las naves, todos excepto uno, **Peppy**, quien por la edad prefería apoyar a los integrantes desde el Great Fox, su lugar era ocupado por **Crystal**; sí, directamente de Adventures.

Este juego resultó muy especial por varios motivos, siendo uno de los más relevantes, el hecho de cambiar la historia por completo, dejando de lado a enemigos clásicos de la serie, lo que ayudó al argumento, que consideramos grandioso.

Si algo le faltaba a **Star Fox**, era emotividad, sufrimiento, poner a prueba los sentimientos de los jugadores en todo momento.

Desde que inicias, hasta que logras terminar el juego, no paras de gritar e incluso llorar por los acontecimientos que van ocurriendo en pantalla. Muertes inesperadas, sacrificios y hasta personajes que aparecen sólo unos segundos, hacen de este juego toda una montaña rusa de emociones.

Quizá el único punto débil del juego, esté en la jugabilidad, que aunque buena, no supera a **Star Fox 64**.

© Nintendo

Tres formas de viajar

Los vehículos del escuadrón

Great Fox
Controlado por **Peppy**, es el lugar donde todo el equipo prepara sus estrategias.

Airwing
La nave de batalla por excelencia de la serie, cada integrante cuenta con uno.

Land Master
Para explorar por tierra, puedes usar este gran tanque de batalla.

Se realizaron variantes interesantes en el desarrollo del juego que posteriormente se vieron utilizadas en otros títulos de la serie, lo que demostró que Namco realizó un buen trabajo con el juego.

Volvió el multijugador, pero ahora con mapas muchos más amplios, lo cual no ayudaba del todo al sólo tratarse de cuatro jugadores en pantalla dividida. Debemos recordar que en esos tiempos no existía el juego en línea como lo conocemos ahora, lo que ocasionaba que no se pudiera disfrutar del mapa tan grande.

Este juego representó un nuevo ciclo en los integrantes de el equipo

Star Fox Assault es un juego extraordinario que los coleccionistas y fans de la serie no se pueden perder por nada. La acción no para un sólo segundo en toda la pantalla, y lo mejor de todo, las situaciones que ocurren ahí se mantienen siempre en tu memoria, como lo que ocurre con **Wolf** y **Fox** después de encontrarse ¿quieres enterarte qué es lo que pasa? sólo jugando podrás enterarte.

▲ Grandes cinemas acompañan la aventura.

▲ Contabas con un radar para volar.

▲ Las batallas eran complicadas.

▼ **Fox** volvió a cambiar su aspecto.

Viaje pequeño

La aparición en portátiles de la serie

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1.4**
- Opinamos **Buen juego con detalles interesantes**

Recordamos con especial emoción el momento en el que Nintendo anunciaba hace años, durante una E3, este juego para Nintendo DS.

Se trataba de la primera ocasión en que la serie llegaría a portátiles, y todo pintaba para que fuera un gran juego. El título, **Star Fox Command**, que terminó siendo uno de juegos más confusos de toda la serie y para muchos, el **Star Fox** menos agradable de todos, en gran medida por el control y el sistema de juego que se adoptaron para la entrega.

Realmente no es un mal juego, pero a diferencia de los anteriores, este exige tiempo y dedicación para comenzar a disfrutarlo. En la pantalla táctcil observas tus objetivos y debes volar al que consideres más importante.

Lo anterior se lee sencillo de comprender, y realmente lo es, pero lo que afectó a bastantes jugadores, es que para jugarlo, necesitabas de la pantalla táctil y el *Stylus* por completo, es decir, no tenía alguna opción de control tradicional,lo que alejó a bastantes personas.

Honestamente, era complejo de entender, pero después que tomabas el gusto por el estilo mucho más estratégico, comenzabas a disfrutarlo y a realizar los movimientos de las naves de manera intuitiva, era como si realmente contaras con un control tradicional en las manos.

Ocurrió algo similar con **Kid Icarus Uprising**. Demasiados jugadores se alejaron por usar sólo la pantalla táctil para jugar, pero en realidad, al dedicarle varios minutos, notaron que era un *gameplay* perfecto.

Como es tradición en la serie, podías cambiar tu curso y con ello, la historia del juego

© Nintendo

Conoce las naves

Cada piloto cuenta con su propio Airwing

Crystal
Nave que controlaba la eterna enamorada de Fox en este juego.

Sleepy
Pequeña pero muy veloz, eran las bondades de esta nave.

Fox
El modelo tradicional era el que usaba el protagonista.

Falco
Una nave muy rara para un piloto bastante raro.

Si bien el sistema de control generó dudas, una parte muy importante del juego eran los diferentes finales que podías conocer dependiendo la ruta que tomaras en el mapa.

Es clásico en la serie el poder elegir caminos diferentes, las opciones están ahí esperando que las tomemos, sin embargo, aquí fueron aprovechadas como nunca antes se había logrado en la serie, dando diferentes finales para cada uno de los personajes.

De este modo, en algunos de ellos podíamos ser testigos de romance, comedia, drama, incluso separaciones del equipo, lo cual daba muchos puntos de *replay value* a la aventura si deseabas conocer a todos.

En ese sentido, el único punto que nos hubiera agradado que Nintendo aclarara, era el final verdadero, el que se convertiría en canónico para la serie.

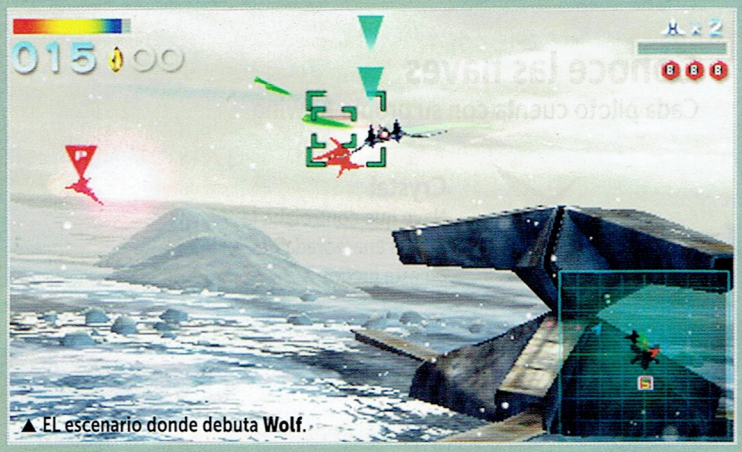
Nunca se comentó y muchos fans han armado teorías bastante curiosas en los que en algunos casos, parecieran no estar tan lejos de la verdad.

Es el juego de **Star Fox** más raro, pero también, el único que permite juego en línea, como todos lo soñaron en su momento, pero insistimos, el control fue el obstáculo que impidió que llegara al éxito total como lo hicieron las entregas de Nintendo 64 o de Nintendo GameCube.

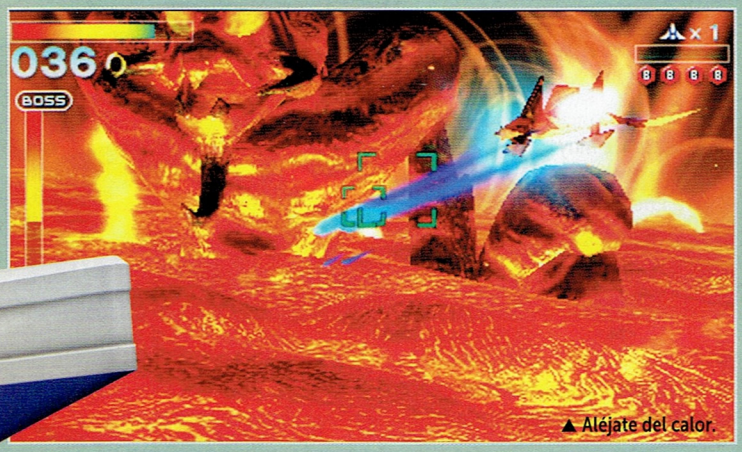
Si eres fanático de la serie, no te puede faltar, pero si no puedes vivir sin un control tradicional, tal vez te traiga algunos problemas el acostumbrarte al usar el *Stylus* para mover a tu nave.

▲ Podías enfrentar a tus amigos.

▼ ¿Sospechosos?



▲ El escenario donde debuta **Wolf**.



▲ Aléjate del calor.

▲ Usabas un submarino en Aquas.

Versión mejorada

El clásico de Nintendo 64 llegó a Nintendo 3DS

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Un juego glorioso**

Un juego que todos amamos en Nintendo 64 llegaba a Nintendo 3DS y lo mejor, con el mismo sistema de control que lo volvió un clásico en 1997, **Star Fox 64 3D**.

El título es un *remake* del orignal de N64, conservando absolutamente todos los detalles que hicieron grande al original, incluyendo los diálogos hablados de los personajes.

Si lo jugabas en inglés, reconocerías todos los diálogos, eran idénticos, quizá con un par de cambios propios del cambio de doblaje pero nada que fuera serio o negativo.

Si tu Nintendo 3DS lo tenías configurado en español, las voces eran en español latino, lo cual despertó polémica en su momento y ahora deja la interrogante del doblaje que tendrá **Star Fox Zero** para Wii U.

El apartado gráfico mejoró demasiado, con un cambio total en las texturas de todo lo que aparecía en pantalla, sin mencionar que el aspecto en 3D es de los mejores que se han visto en la consola, sólo basta observar el intro para darse cuenta de que nos espera una experiencia como pocas en la serie. En su momento se comentó que las futuras apariciones de **Star Fox** dependerían del éxito que tuviera en esta consola y como pueden imaginarse, le fue de maravilla.

Star Fox 64 3D es la mejor forma de conocer un clásico como lo es la obra de Nintendo 64, que además, cuenta con un adictivo multijugador para cuatro personas en modo local, contando con un solo juego, haciendo uso de las cámaras del Nintendo 3DS para mostar los rostros de las reacciones de cada jugador ante las victorias o derrotas que vaya acumulando en las partidas. Esperamos no sea el último juego de la franquicia que veamos en portátil.

© Nintendo

Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK 3D
EL MUNDO SE ENFRENTARÁ A UN TERRIBLE DESTINO
¡BÚSCALO YA!
Nintendo eShop
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
NINTENDO 3DS
Para el sistema Nintendo 3DS, usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
© 2000-2015 Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo.

▼ Corneria luce increíble.

Retomando altura

El famoso escuadrón regresa este año en Wii U

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Platinum Games
- Categoría Shooter
- Jugadores 1
- Opinamos El regreso más esperado

Tal como lo había adelantado Nintendo el año pasado, se encontraban trabajando en un nuevo juego de la serie, del cual sólo se mostraron un par de fotos, no fue hasta la E3 de este 2015, cuando por fin se mostró un video con los avances que se tienen en una de las series más queridas por todos los seguidores de Nintendo en el mundo, y que deseabamos ver en Wii U. Estamos hablando de **Star Fox**, que apareció frente a nuestros ojos como una de las experiencias más prometedoras del catálgo de Wii U para este fin de año, principalmente, porque usaremos el GamePad por completo para disfrutar de la aventura que nos están preparando.

Estilo renovado

Controla a tu nave

En el GamePad podremos ver y apuntar a todos nuestros enemigos de forma fácil e intuitiva.

© Nintendo

▲ Estos niveles te recordarán a los que vimos en SNES.

▲ Analiza el punto débil antes de atacar.

Con los *Sticks* no sólo controlaremos la dirección de la nave, también su aceleración, el frenado y las clásicas vueltas de barril, mientras que la pantalla nos servirá como visor en primera persona.

Se ha comentado que existe la posibilidad de tener un sistema de control tradicional, lo cual ayudaría mucho a que más gente le diera una oportunidad, tomando como referencia lo que pasó con **Command**, es muy probable que ocurra.

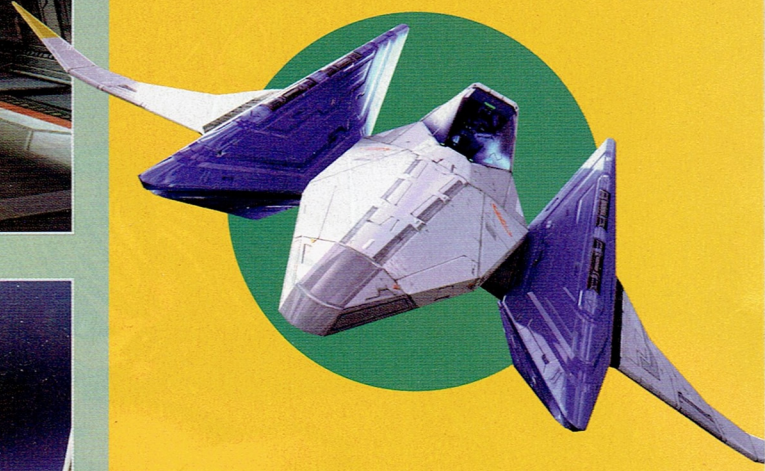
El desarrollo del juego fue una de las principales sorpresas, ya que está siendo trabajado por Platinum Games, los genios detrás de juegos como **Bayonetta 2**, así que en ese sentido no vamos a tener problemas, eso lo podemos asegurar.

La fecha de salida para el juego no se ha confirmado, pero nosotros creemos que se dará en el mes de noviembre, el que se ha convertido en el favorito de Nintendo para lanzar sus grandes juegos cada fin de año.

Fue una década completa de espera por un nuevo **Star Fox** en consola casera, así que en cuanto llegue a tus manos, disfruta de cada misión y de cada fragmento de la historia, no sabemos cuando aparecerá otro juego.

Una vez más volveremos a volar por el sistema Lylat

Transporte
Conoce los vehículos


No podía faltar de ninguna forma el Airwing en esta nueva aventura de la serie.

Directamente de **Star Fox 2**, viene este modelo que nos servirá para explorar a pie.

▼ Una historia que te cautiva, que te lleva a otra dimensión.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Los halagos a este juego jamás son suficientes**

© Nintendo

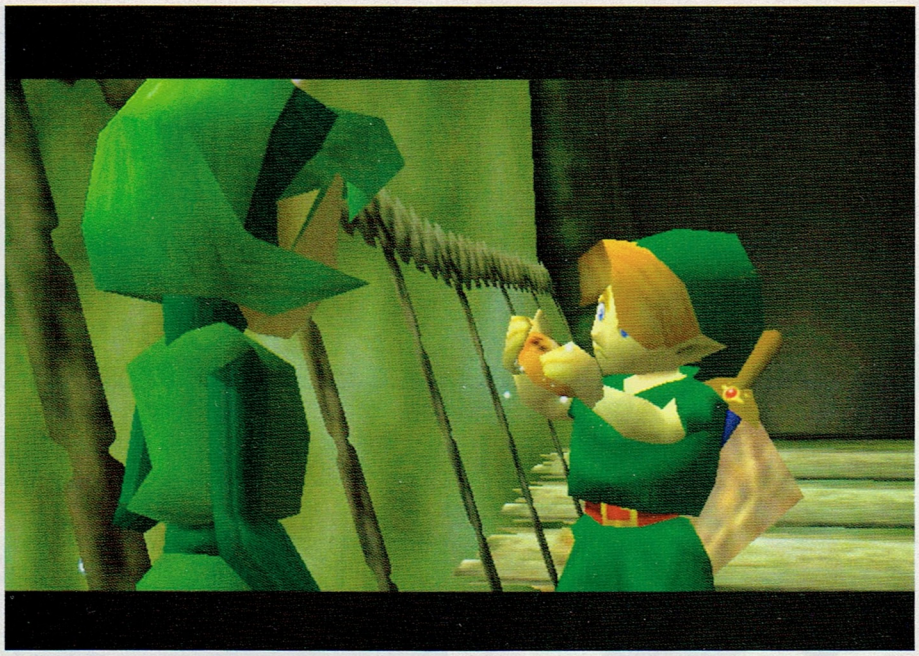
El título que cambió el mundo de los videojuegos

Con el paso del tiempo se ven afectados algunos juegos, en muchos casos llega el olvido y se quedan en un baúl, si tienes suerte, alguien te contará de ellos. Pero existen casos raros, que superan el tiempo y olvido, se guardan en lo más profundo de nuestra memoria, se quedan justo en el corazón del videojugador.

No suceden muy seguido, pero solo a estos juegos se les considera leyenda. Por mucho, este título fue el que hizo que a los videojuegos se les tomara y considerara como un arte, es el estandarte de la época dorada en la industria en los noventas.

La historia del juego nos pone al mando de **Link**, quien al comenzar la aventura, no es más que un Kokiri sin hada, blanco de burlas, sin embargo, el destino le prepara una de esas sorpresas que dan sentido a la vida. Será el gran defensor de todo Hyrule.
Los calabozos del juego no sólo son enormes y llenos de acertijos, también son una maravilla en cuanto a diseño de videojuegos, con cada objeto pensado a conciencia para incluirse.

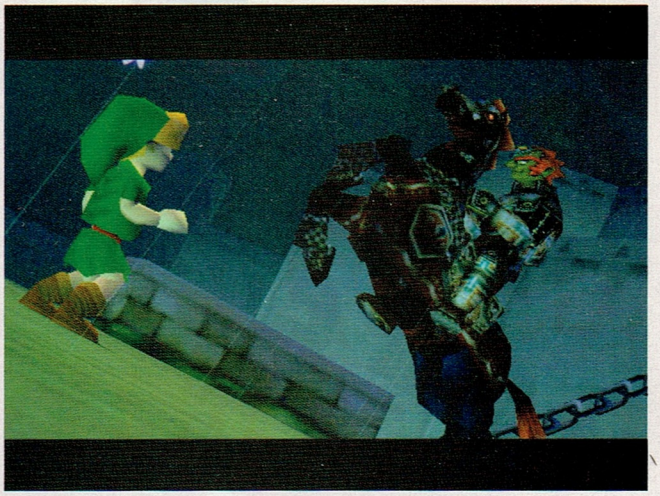
Las misiones secundarias a las que tenemos que enfrentarnos, no representan un descanso de la aventura principal, son un complemento que nos ayuda a comprender mejor los hechos y a darnos cuenta de que todo lo que vemos en pantalla, está vivo, esperando por nosotros.



◀ Las amistades verdaderas, son eternas.

▼ El primer encuentro del bien y el mal.

▲ Enfoca bien a tus enemigos para atacarlos.



No creemos que exista otro juego tan personal como **Ocarina of Time**. Todos jugamos la misma historia, pero cada uno la vivió de manera diferente.

Esa es la magia que se logró crear y que no duró solamente de inicio a fin del juego, sino que, podemos apostar, aun todos recordamos y jamás olvidaremos esos atardeceres cabalgando a **Epona**. Hoy llega a la consola virtual, y el mundo que lo vio nacer ha cambiado, pero siempre hay esperanza para todos. Tenemos la oportunidad de jugarlo nuevamente, y para aquellos que nunca lo pudieron hacer, qué mejor que conocer la pieza maestra en la historia de los videojuegos, la obra perfecta.

Para los que compartimos este viaje hace años con **Link**, es momento de tomar la ocarina y regresar a esa época de luz, volver a darnos cuenta de cómo deben ser los videojuegos siempre.

Es una descarga que todos debemos realizar en nuestro Wii U

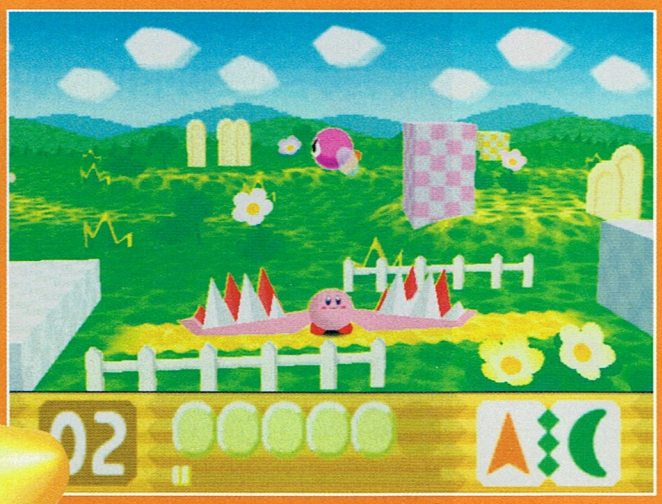
Un momento especial

La aventura más grande jamás creada

Seguramente **Navi** sigue ahí esperándonos. **Ocarina of Time**, es el viaje de la vida de todo videojugador.

▶ Tendrás muchos movimientos.

▶ Cada pieza de los cristales es importante.



▼ Cada enemigo te dará un poder diferente.

Kirby 64 The Crystal Shards

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Un juego que esperamos por mucho tiempo para la eShop**

© Nintendo

Diversión al estilo de los 64 bits

La época dorada del Nintendo 64 no ha terminado. Somos de los que piensan que cada juego de esta consola vale la pena tenerlo en la eShop, aunque después recordamos **Superman 64** y se nos pasa.

En la generación de 64 bits, **Kirby** fue de los primeros personajes en presentarse junto con la consola, sufrió muchos cambios y tuvimos que esperar bastante hasta que lo tuvimos. Bien valió todo el tiempo. El estilo de gráficos que se usaron va muy bien con el género que se maneja (plataformas), ya que ese efecto de mundos 3D con vista en 2D siempre ha sido la formula a seguir para las plataformas.

Cuenta con minijuegos muy divertidos para cuatro personas

Te encontrarás con un nivel de dificultad que no exige mucho, sólo si deseas terminar el juego con todos los cristales en tu archivo.

Todo tiene un tiempo exacto, y creemos que este juego no pudo llegar en mejor momento. Se lanza como parte de los festejos por su aniversario, aunque también sabe como a gran tributo para uno de sus creadores. **Kirby The Crystal Shards** es una buena opción si deseas adquirir algún título del gran Nintendo 64.

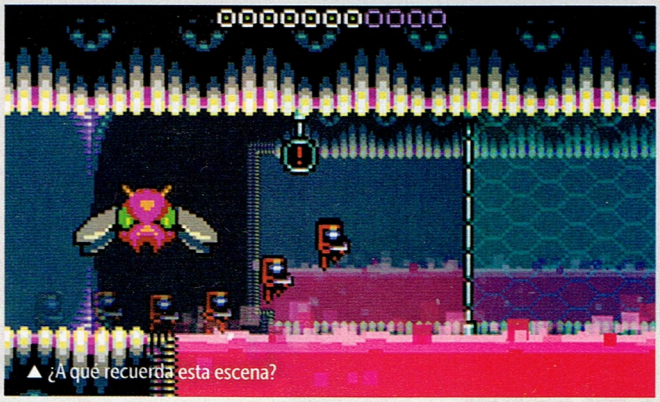
Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

Wii U™

▶ Corre por estas zonas para escapar.

▼ Las grietas son buenas pistas.



▲ ¿A qué recuerda esta escena?

Xeodrifter

Una gran experiencia para vivir en Wii U

- Compañía **Renegade Kid**
- Desarrollador **Renegade Kid**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **La segunda gran obra del estudio**

Dentro de un catálogo repleto de aventuras en mundos abiertos, con gráficos más allá de lo real y DLC por donde sea, es un bálsamo encontrar en la Consola Virtual juegos como **Xeodrifter**. Una propuesta que para todos los videojugadores retro los hará sentir como en los 90. Lo primero que notarás son las gráficas, en un estilo de antaño, con notorios pixeles. En la actualidad se está apostando mucho por esta característica, se piensa que es garantía, y hasta cierto punto se abusa de ello, pero en este juego se logró trabajar bien, consigue despertar varios recuerdos de sagas de antaño.

Un claro ejemplo de esto es que los mapas son muy parecidos a los de **Metroid**, incluso los mundos seguramente te traerán a la mente a **Samus**. No veremos un nivel de exploración tan al nivel de un **Metroid**, este juego lo desarrolla a su estilo.

Estamos seguros que tanto generaciones pasadas, como actuales, pueden disfrutar de este título por igual, su nivel de dificultad es bueno.

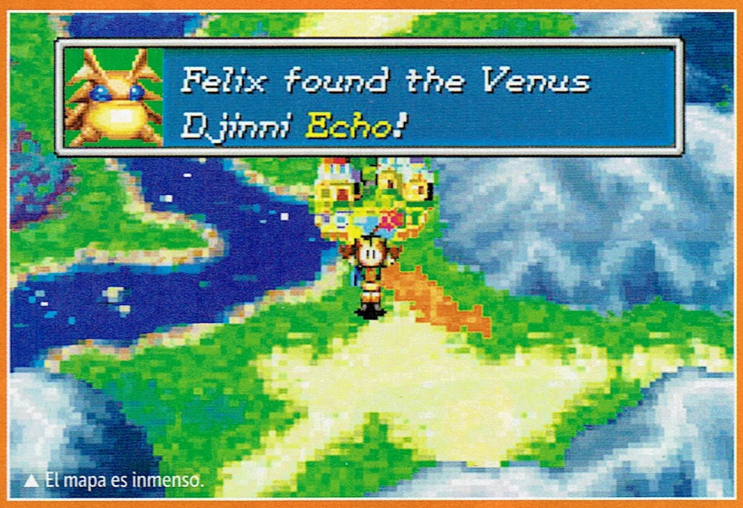
Es una buena referencia para iniciarte dentro de ese género que en su tiempo se le conoció como Metroidvania.

Un juego que tiene un estilo propio a pesar de contar con elementos de otras series populares

© Renegade Kid

▶ Los efectos son asombrosos.

▶ Cada personaje guarda secretos.



▲ El mapa es inmenso.

Golden Sun: The Lost Age

Continúa con tu historia de leyenda

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Camelot**
- Categoría **RPG**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un RPG puro, como pocos**

Por fin, uno de los títulos que muchos esperábamos llegara a la tienda virtual, la secuela que consagró a la saga y que fue considerado como el mejor RPG en el GBA ha llegado a la eShop. **Golden Sun 2: The lost Age**.

La excelencia en su desarrollo la verás plasmada en todos sus aspectos. Este no fue sólo una secuela para continuar la serie, el trabajo fue elevar y potenciar todas sus características, La historia es mejor desarrollada, al igual que su música, es un deleite para todo RPG el contar con una conexión como lo es la música e historia, y esta obra lo logra.

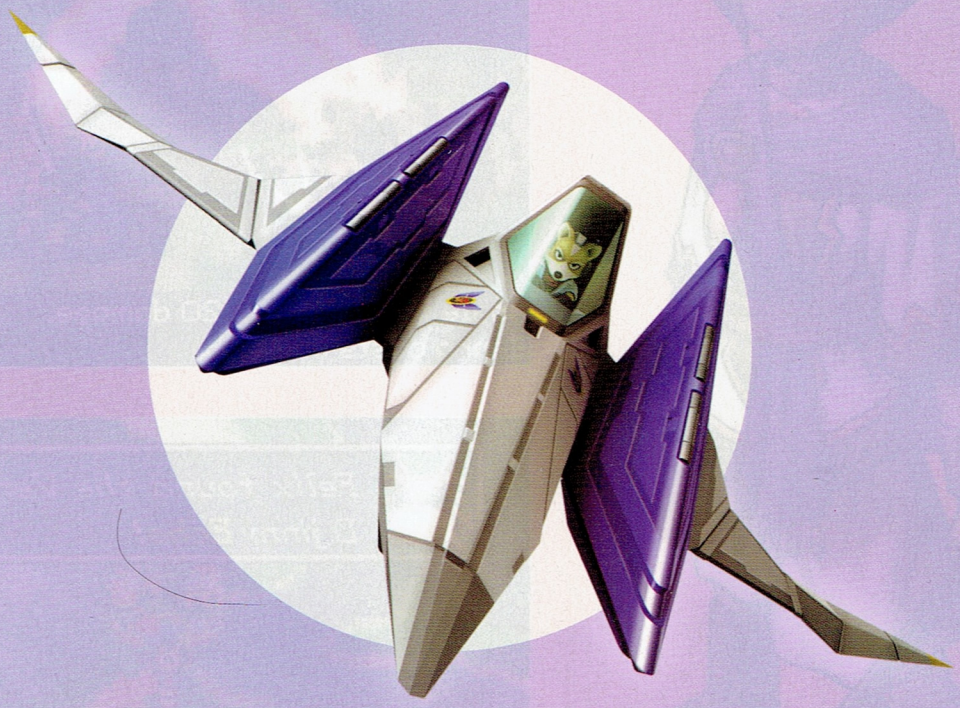
Pero sin duda, uno de los puntos fuertes por lo que es recordado este gran título es por su apartado gráfico, ya que llevó al extremo de la perfección al Game Boy Advance. Se da catedra en la programación de detalles. Si eres de aquellos que quedaron enamorados con el Super Nintendo, este juego te hará recordar esos días en que tú y el control de SNES eran los mejores amigos del mundo.

Con las ventajas de Wii U, lo podrás disfrutar ya sea en el Gamepad o desde tu pantalla principal. No dudes en comprarlo en la eShop,es un juego que con el tiempo se mantiene vigente.

Esperamos que pronto se complete la trilogía con la versión de Nintendo DS

© Nintendo

Do a Barrel Roll!



▲ Viaja con nosotros al planeta de los dinosaurios.

▲ Este fue el comienzo de la exitosa serie de Nintendo.

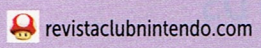
▲ La obra que definió cambios importantes en la franquicia.

© Nintendo

Star Fox

¡Suscríbete a nuestro canal!

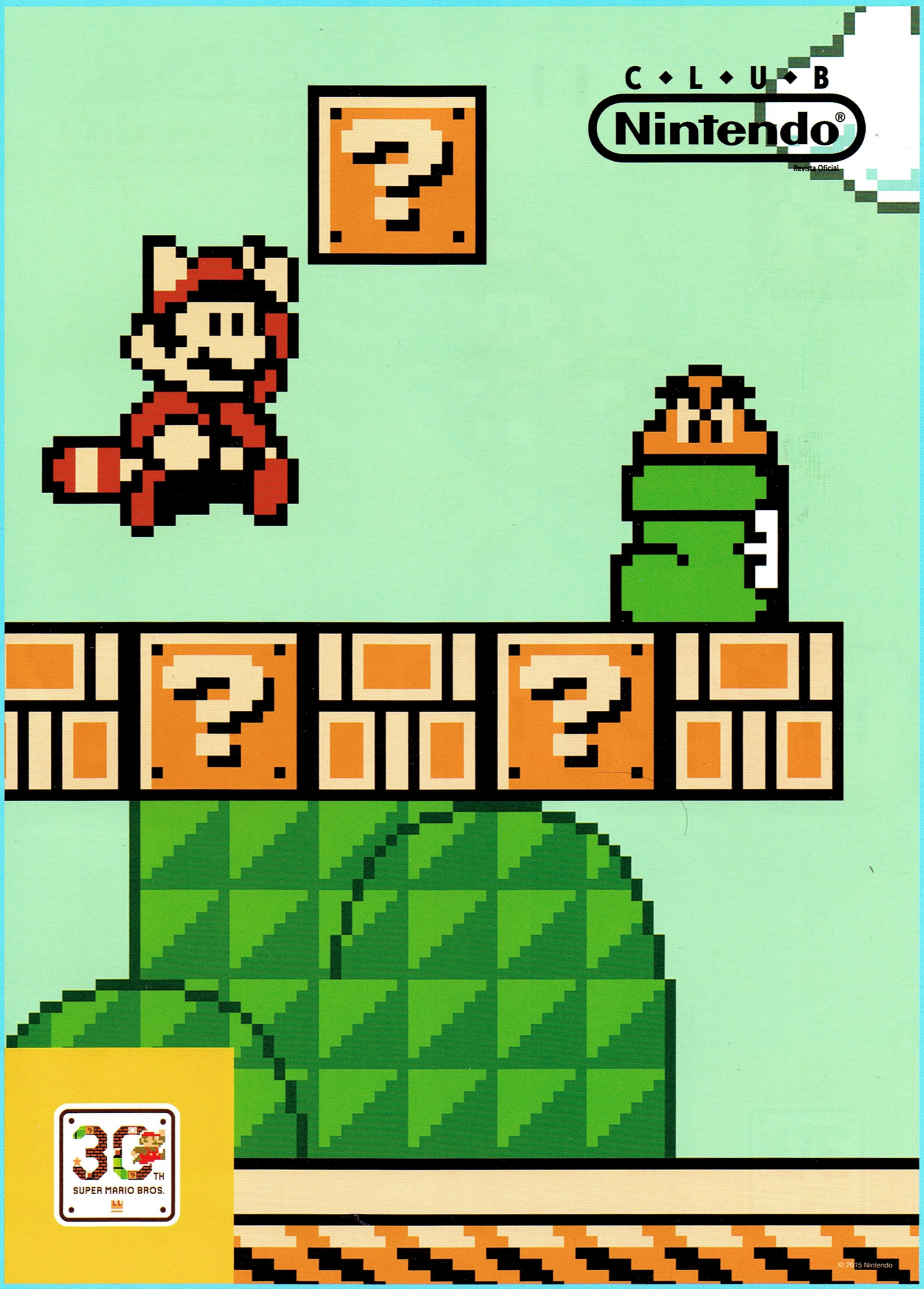
- Los mejores videos de tus juegos favoritos de Nintendo los encuentras en nuestro canal.
- Te esperamos en youtube.com/RevistaCN


revistaclubnintendo.com

RevistaCN

RevistaCN

RevistaCN


C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
30TH
SUPER MARIO BROS.
© 2015 Nintendo

11
C • L • U • B
Nintendo
Revista Oficial
30TH
SUPER MARIO BROS.
© 2015 Nintendo